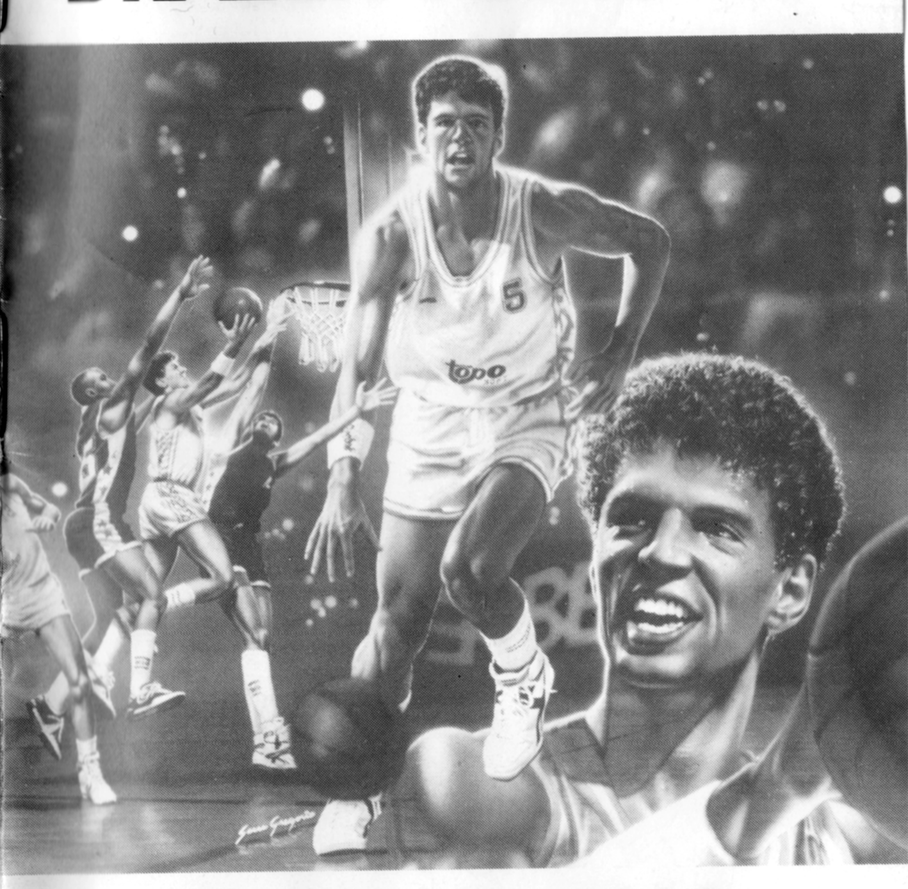
DRAZEN PETROVIC



REGLAS DEL JUEGO

DRAZEN PETROVIC BASKET es el simulador de baloncesto más real creado hasta la fecha.

El objetivo es jugar un Campeonato de Liga en el que no faltarán duros rivales.

La óptima selección de las tácticas de juego, la realización del menor número de faltas posible, tu capacidad anotadora y contar entre tus filas con la gran figura del baloncesto mundial harán posible tu llegada a la Gran Final.

EL JUEGO

El objetivo es jugar un Campeonato de Liga en el cual deberás de ir venciendo a equipo tras equipo con o contra DRAZEN PETROVIC hasta llegar a la Gran Final, donde podrás enfrentarte al mejor de todos tus rivales.

La Liga la componen dieciséis equipos, cuyos nombres podrás cambiar utilizando las opciones del menú, por las selecciones que prefieras.

El sistema del Campeonato es el de eliminatoria: se juegan los octavos de final, en los que intervendrán los dieciséis equipos que componen la Liga, de ahí saldrán seleccionados la mitad de los equipos, o sea, ocho, para participar en los cuartos de final; de éstos quedarán otros cuatro equipos, que deberán batirse en la semifinal; de ella saldrán únicamente dos equipos, que se enfrentarán en la Gran Final en una emocionante lucha por el título.

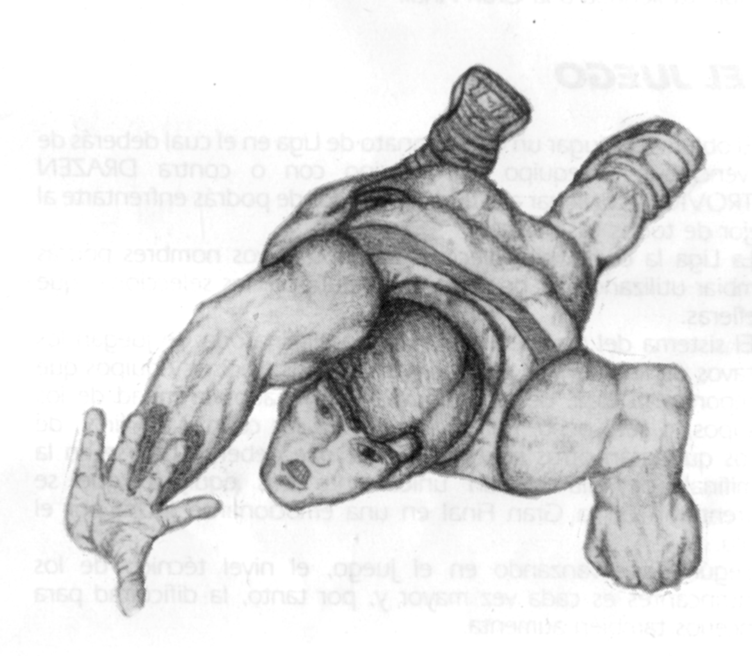
Según vas avanzando en el juego, el nivel técnico de los contrincantes es cada vez mayor y, por tanto, la dificultad para vencerlos también aumenta.

REGLAS DEL JUEGO

Este juego está basado en un simulador real de baloncesto y, por tanto, las reglas son las mismas que las de cualquier partido de competición oficial (sistema europeo).

Hay dos tiempos, cada uno de ellos de veinte minutos, y entremedias el descanso. Y aprovechando éste podemos ver las estadísticas de cada uno de los equipos durante el transcurso del primer período. Y al final del encuentro las del partido completo.

Durante el transcurso del encuentro estaremos siempre informados



del tiempo real de juego a través del reloj situado en los marcadores.

El tiempo de posesión de cada equipo es de treinta segundos y está indicado también en los marcadores, mediante dos cronómetros, uno para cada uno.

Las faltas que comete cada equipo también tienen un contador específico que nos indica el número total de personales. Internamente, el ordenador llevará la cuenta, además del número de personales cometidas por cada jugador de modo particular. Y si alguno de ellos cometiera las cinco reglamentarias, tendría que abandonar el terreno de juego, dejando a su equipo en inferioridad numérica.

EL EQUIPO

Cada equipo lo integran cinco jugadores, cada uno de ellos con unas características técnicas propias y una posición concreta dentro del terreno de juego.

Hay dos "pivot", dos "aleros" y un "base".

Los pivot son los que más saltan y, por tanto, los más efectivos debajo del aro, tanto en ataque como en defensa. Siempre tienden a moverse por el interior de la "zona". Su efectividad en el tiro no es demasiado elevada.

Los aleros tienden a moverse casi siempre por fuera de la zona. Saltan menos que los pivot, pero su efectividad en el tiro a canasta es mucho mayor.

El base es el jugador que controla la mayoría de los pases de su equipo. Es el encargado de repartir el juego y tiene más movilidad que cualquier otro jugador. Es el menos efectivo bajo la canasta.

Si somos capaces de colocar a los pivot muy próximos al lugar donde se encuentra la canasta y lanzamos la pelota, veremos cómo éstos realizan espectaculares "mates", machacando literalmente el "aro".

Todos los jugadores pueden correr, saltar, pasar la pelota, tirar a canasta, lanzar tiros libres, driblar a un contrario y coger rebotes bajo los aros.

CONTROLES DE JUEGO

Para saber en todo momento cuál es el jugador de nuestro equipo que se encuentra activo aparecerá sobre él un cursor

recerá en el marcador correspondiente con el fin de que estemos informados siempre de sus características de juego y le utilicemos por tanto de acuerdo a nuestros intereses tácticos.

OPCION ENTRENADOR

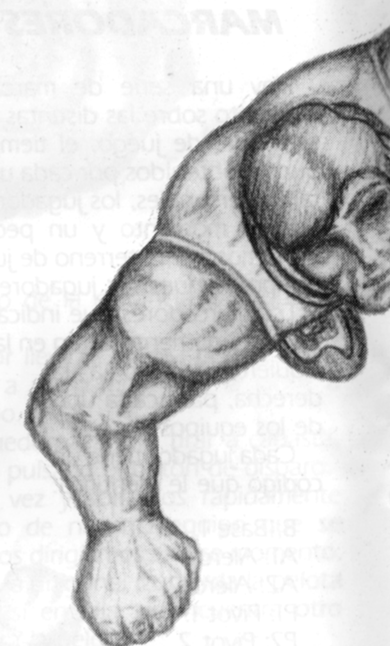
Si seleccionamos durante el transcurso del encuentro esta opción, nos aparecerá un pequeño menú con distintas tácticas de juego:

— Defensivas.
1. Defensa zonal.
2. Defensa al hombre.

— Atacantes.
1. Ataque presionante.
2. Contraataque.

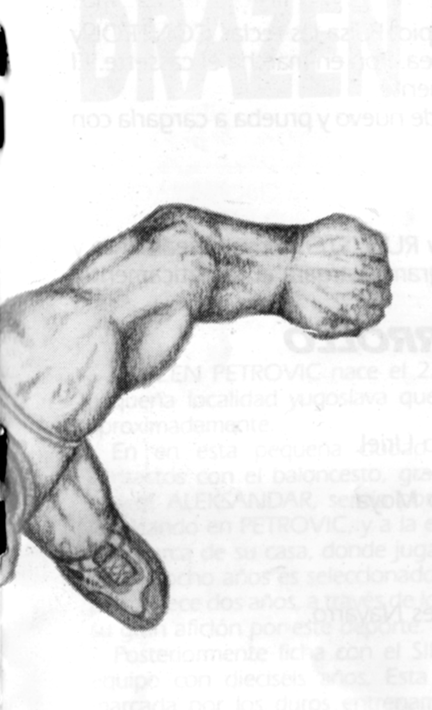
Dependiendo de las tácticas seleccionadas, nuestros jugadores se comportarán de un modo u otro al reinicializar el encuentro.

Sólo es posible cambiar de táctica solicitando "tiempo muerto". Y, como en el baloncesto real, disponemos de dos por cada período de tiempo.



CONTROLES

En primer lugar aparece un menú general. Para moverte por él con el cursor debes pulsar las siguientes teclas:



O: Izquierda.

P: Derecha.

Q: Arriba.

A: Abajo.

Q-O: Diagonal arriba izquierda.

Q-P: Diagonal arriba derecha.

A-O: Diagonal abajo izquierda.

A-P: Diagonal abajo derecha.

Pulsando "ARRIBA" el jugador corre hacia dicha dirección y viceversa, pulsando "ABAJO" corre hacia abajo.

Si tecleas "DERECHA" giras en el sentido de las agujas del reloj y tecleando "IZQUIERDA" giras en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Para pasar la pelota a otro jugador debes pulsar la tecla de "DISPARO".

Para llevar a cabo un tiro a canasta tienes que mantener pulsado el "disparo" durante unos instantes.

Los "mates" sólo puedes llevarlos a cabo cuando el pivot esté muy cerca de la canasta.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K

Rebobina la cinta, pulsa LOAD"" y ENTER, pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Amstrad

Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

Commodore

Rebobina la cinta, pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y pon en marcha el cassette. El programa cargará automáticamente.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Eugenio Barahona.
Gráficos para SP y MSX: Roberto Uriel.
Gráficos para Amstrad: —ACE—.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Música: Gominolas.
Distribuidor: Erbe Software.
Grabación: CBS.
Secretaria de producción: Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.

ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ SERRANO, 240. 28016 MADRID.

DRAZEN PETROVIC

BIOGRAFIA

DRAZEN PETROVIC nace el 22 de octubre de 1964 en Sibenik, una pequeña localidad yugoslava que cuenta con unos 35.000 habitantes, aproximadamente.

En en esta pequeña ciudad donde tiene DRAZEN sus primeros contactos con el baloncesto, gracias a la gran afición que su hermano mayor, ALEKSANDAR, sentía por este deporte, y que poco a poco fue inculcando en PETROVIC, y a la existencia de una canasta de baloncesto muy cerca de su casa, donde jugaban largas horas.

Con ocho años es seleccionado por el equipo de su colegio, en el que permanece dos años, a través de los cuales se va consolidando en DRAZEN su gran afición por este deporte.

Posteriormente ficha con el SIBENKA SIBENIK, siendo titular de este equipo con dieciséis años. Esta época de la vida de PETROVIC está marcada por los duros entrenamientos que debía compaginar con sus estudios; su vida se reducía únicamente a estas dos facetas.

En 1982 juega con el SIBENKA una competición inter-europea, la COPA KORAK, en la que consiguen llegar a la final, que pierde contra el LIMOGES.

A raíz de ello es seleccionado para jugar el Campeonato de Europa Junior con la SELECCION YUGOSLAVA, celebrado durante los días 21 al 28 de agosto de 1982 en la ciudad de Bulgaria.

Gracias a la gran labor de PETROVIC su equipo llega a la Final, en la que debe batirse contra la URSS en un emocionante partido; no obstante, no basta la gran eficacia de PETROVIC para vencer a este gran equipo.

Pese a la derrota, PETROVIC deja clara constancia de su clase en este campeonato, con la obtención de los títulos de máximo anotador y mejor jugador del torneo.

A finales de 1983, DRAZEN PETROVIC es llamado para cumplir el servicio militar.

Durante este período de seis meses las horas de entrenamiento son escasísimas.

En 1984, al finalizar su servicio militar, pasa a formar parte del equipo nacional para representar a Yugoslavia en los Juegos Olímpicos de los Angeles, consiguiendo la medalla de bronce para su país.

Después de estos Juegos, PETROVIC ficha con la CIBONA ZAGREB.

Su primera temporada con este equipo es triunfal, la CIBONA gana los títulos de LIGA, COPA DE YUGOSLAVIA y COPA DE EUROPA.

En esta Copa de Europa se enfrentan en semifinal dos grandes equipos: REAL MADRID Y CIBONA ZAGREB, venciendo finalmente este último gracias a la gran eficacia anotadora de PETROVIC (45 puntos).

A partir de ahí la rivalidad entre ambos equipos va en aumento.

DRAZEN PETROVIC, en sus dos temporadas con la CIBONA, obtiene los siguientes títulos: DOS COPAS DE EUROPA, DOS COPAS DE YUGOSLAVIA y UNA DE LIGA. A la vez que es máximo anotador del campeonato yugoslavo en esas dos temporadas.

Posteriormente llega el MUNDIAL 86, celebrado en España. En él Yugoslavia se clasifica para la FASE FINAL, en la que debe jugar contra la URSS. En este enfrentamiento sale vencedora la URSS, obteniendo así el pase a la Final.

Inmediatamente dos semanas después del MUNDIAL 86, el equipo barcelonés tiene la intención de fichar a PETROVIC. Tras un primer acuerdo de traslado, el presidente Núñez solicita unas semanas más para tomar una decisión: no están seguros de querer a un jugador por el que deberán esperar dos años antes de que pueda salir de su país. Toda negociación queda definitivamente anulada.

El REAL MADRID aprovecha esta oportunidad y ficha a DRAZEN PETROVIC, prefiriendo así tenerlo como amigo que como enemigo.

En octubre de 1986 se firma el trato definitivo, según el cual DRAZEN permanecerá durante cuatro años en el REAL MADRID.

Su incorporación definitiva no se produce hasta el incio de la temporada 1988-1989.

Por tanto, todavía restan dos años para la consumación del fichaje. PETROVIC, entretanto, regresa a Zagreb, donde se matricula en la Facultad de Derecho.

Sigue jugando con la CIBONA, que tiene la intención de recuperar el Título de Liga, pero es eliminada en su propia cancha por el ESTRELLA ROJA.

DRAZEN obtiene el título de máximo encestador de la Liga de Yugoslavia por tercera temporada consecutiva.

Posteriormente llega el EUROBASKET de GRECIA-87, en el que Yugoslavia queda en tercera posición.

La temporada 1987-88 comienza con numerosas bajas en la CIBONA, debido a que los veteranos fichan por otros equipos europeos.

A pesar de ello, el equipo tiene puestas sus miras en la Liga y la COPA KORAC.

No hay suerte, la CIBONA pierde el Campeonato de Liga frente al PARTIZAN; no obstante, PETROVIC obtiene por cuarto año consecutivo el trofeo de máximo anotador con un promedio de 37,7 puntos por partido.

El otro objetivo pendiente es la COPA KORAK, en la que la CIBONA debe enfrentarse en la Final contra su eterno rival, el REAL MADRID, partido que al fin consigue vencer este último.

Todavía queda pendiente un Preolímpico y unas Olimpiadas antes de que DRAZEN PETROVIC abandone Zagreb.

En el Preolímpico, Yugoslavia queda clasificada en tercera posición, entre la URSS y España, con lo cual obtiene su pasaporte a Seúl.

En Seúl su selección llega hasta la Final, obteniendo medalla de plata tras ser derrotada por el equipo soviético.

Después, ya como jugador del REAL MADRID, obtendría la COPA DEL REY tras derrotar en la Final al BARCELONA y la RECOPA DE EUROPA, donde vencerían al CASERTA, del brasileño Oscar, en un apasionante duelo, donde el jugador yugoslavo del REAL MADRID superaría los sesenta puntos.

Después disputaría el PLAY-OFF final de la LIGA española, donde su equipo es derrotado por el BARCELONA en el último partido.

El último logro de DRAZEN PETROVIC se producía recientemente en la Final de la COPA DE EUROPA, donde la selección yugoslava, plagada de jóvenes figuras, derrotaría en la Final escandalosamente y guiados por el genial jugador a la selección griega.

PALMARES

1981-82: Con el SIBENKA SIBENIK llega a la Final de la COPA KORAC, perdiendo contra el LIMOGES.

1982-83: Alcanza la Final de la COPA KORAC con el SIBENKA SIBENIK, siendo derrotados nuevamente por el LIMOGES. Es subcampeón en Bulgaria del EUROPEO JUNIOR. Venció la URSS.

1983-84: Como integrante de la selección yugoslava consigue medalla de bronce en los JUEGOS OLIMPICOS de Los Angeles.

1984-85: Ficha con la CIBONA ZAGREB, equipo donde consigue las COPAS YUGOSLAVAS, COPA DE EUROPA, venciendo en la Final al REAL MADRID, y la LIGA.

1985-86: Campeón de COPA DE YUGOSLAVIA y de la COPA DE EUROPA, derrotando al ZALGUIRIS KAUNAIS. Con la selección yugoslava, consigue medalla de bronce en el MUNDIAL DE ESPAÑA.

1986-87: Campeón de la RECOPA DE EUROPA con la CIBONA, ganando en la Final el equipo SCAVOLINI PESARO. En el EUROBASKET de Atenas medalla de bronce con la selección PLAVI.

1987-88: Ultima temporada con la CIBONA, con la que vuelve a ganar la COPA DE YUGOSLAVIA. En la COPA DE LA KORAC accede a la Final, pero es vencido por el REAL MADRID.

1988-89: Obtención de la medalla de plata con la selección yugoslava en los JUEGOS OLIMPICOS DE SEUL.

Primera temporada como jugador del REAL MADRID: Campeón de la COPA DEL REY, tras derrotar en la Final al BARCELONA; RECOPA DE EUROPA, donde vencerían al CASERTA del brasileño Oscar, partido en el que PETROVIC supera los sesenta puntos; PLAY-OFF final de la LIGA española, donde son derrotados por el BARCELONA.

El último logro de DRAZEN PETROVIC se ha producido recientemente en la Final de la COPA DE EUROPA, en la que, jugando con la selección yugoslava, venció en la Final la SELECCION GRIEGA.



Núñez Morgado, 11 - Tel. (91) 314 18 13
Fax 733 72 63 - 28036 Madrid

DRAZEN PETROVIC

CARGA MSX:

RUN''CAS: